

A Era da Informação: O Paraíso da Estratégia e dos Ambientes de Caos

José Alberto Loureiro dos Santos

General (R)

*Em homenagem ao meu Mestre e Amigo,
Tenente-General Abel Cabral Couto*

Resumo

Neste artigo argumenta-se que a capacidade de transmitir percepções aos potenciais aliados e/ou adversários, e às opiniões públicas em geral, através da informação posta a circular nas plataformas proporcionadas pelos espaços virtuais, multiplicou os atores com pretensões a disputar recursos e alcançar objetivos que noutras circunstâncias nunca teriam qualquer hipótese de ambicionar. A Era da informação transformou o mundo num paraíso da estratégia, onde pululam os atores dos mais diversos tipos e naturezas e com poder mais diferenciado.

Abstract

In this article it is argued that the capability to communicate perceptions to potential allies and/or adversaries and the public opinion through information putted in cyberspace, multiplied the number of actors with ambitions concerning resource's disputes and goals that in other circumstances wouldn't be possible to achieve. The information Era transformed the world in a strategy's paradise, full of different types of actors with differentiated power.

Não esqueci o ponto relevante para que o meu professor de Estratégia no Curso de Estado-Maior (o então major Abel Cabral Couto) chamava a atenção como elemento tipificador de um acontecimento de natureza estratégica – ter um efeito significativo na alteração da relação de forças em presença. Nem de um dos exemplos com que Abel Couto ilustrava o que pretendia transmitir: um pelotão de infantaria, cuja atuação normal se circunscreve ao domínio tático, poderá produzir efeitos estratégicos de grande monta, no caso de, no contexto de uma guerra subversiva, ver denunciada a sua presença num país vizinho (formalmente neutro mas de facto apoiante da subversão) e ela for difundida pública e internacionalmente pelos mais importantes órgãos de comunicação social.

À luz deste enquadramento caracterizador das ações com impacte estratégico, a Era da informação veio transformar pequenos acontecimentos que não teriam qualquer significado no âmbito de uma competição ou conflito, mesmo que dele resultassem consequências táticas de envergadura, em operações de grande alcance quanto ao posicionamento relativo dos atores envolvidos. Tem mesmo condições para transformar um grupo, uma equipa ou somente um indivíduo, fazendo-os alçar à condição de atores com capacidade de promoverem alterações de grande dimensão no “campo de batalha”, entendido como palco daquilo a que Clausewitz chama “um jogo de incerteza e acaso, um ato de racionalidade pura e um confronto de ódios e de paixões” (numa versão adaptada da sua famosa definição trinitária de guerra).

A capacidade de transmitir perceções aos potenciais aliados e/ou adversários, e às opiniões públicas em geral, através da informação posta a circular nas plataformas proporcionadas pelos espaços virtuais (particularmente no campo mediático exponenciado pela omnipresença do ciberespaço), a noção de que se encontram perante realidades que podem condicionar o seu comportamento e obrigá-los a tomar atitudes e desencadear a preparação ou a concretização de medidas que até os podem prejudicar mas que se veem forçados a adotar, esta capacidade multiplicou os atores com pretensões a disputar recursos e alcançar objetivos que noutras circunstâncias nunca teriam qualquer hipótese de ambicionar.

Na nossa época, todo o enfrentamento entre atores é sempre potencialmente global, uma vez que a era da informação transmitiu a uma competição ou conflito que começa por se desenvolver num espaço geográfico limitado – em terra, no mar ou no ar – a possibilidade de adquirir as características de globalidade, na medida em que os transfere – a competição ou o conflito (armado ou desarmado) – para os teatros de operações globais próprios desta nova forma de “fazer a guerra” (teatros de operações espacial, ciberespacial e mediático).

A permanência obsessiva da informação nas plataformas por onde circula ganha particular importância e consegue efeitos especialmente poderosos na medida em que as sociedades modernas se tornaram extremamente vulneráveis a atos de vio-

lência de reduzida complexidade e baixo custo, proporcionados pelo fácil acesso a materiais baratos e de uso corrente. Sendo organizadas em rede, na sua esmagadora maioria dependentes de estruturas e instrumentos digitalizados comandados por computadores, as sociedades da idade da informação ficam muito sensíveis a acidentes técnicos resultantes de falhas dos sistemas em que se estruturam, mas que também podem ser intencionalmente provocados por outros atores, mesmo militarmente muito fracos, produzindo efeitos absolutamente devastadores.

Uma vez que as infraestruturas críticas sustentam na prática todas as atividades que garantem o funcionamento das sociedades modernas (sistemas financeiro, de comunicações, energético, de saúde, redes de transporte e de distribuição, administração pública – governo, organizações militares, etc., grandes empresas, complexos de produção e difusão do conhecimento, etc.), a sua paralisação encontra-se ao alcance de atores individuais ou de pequenas equipas, impulsionadas por razões de natureza ideológica, política, religiosa ou até criminosa. O extremismo militante, com pretensões messiânicas e visões de poder que têm normalmente como objetivo o regresso a situações mitificadas que ressoam de épocas históricas remotas, aumenta a frequência destas situações.

A associação de atentados terroristas a iniciativas deste tipo, combinada com o impacto da informação global e permanente que os dão a conhecer *urbi et orbi* tornou-se numa ferramenta (preciosa) permanentemente disponível a qualquer perturbador inserido num grupo político-ideológico organizado para o combate que vise atingir posições de poder ou, no mínimo, enfraquecer quem as detêm. Mas também a um simples indivíduo (um “lobo solitário”) inspirado por ideias que muitas vezes colhe da intensa e permanente difusão mediática, ou então de líderes carismáticos ou doutrinas aliciantes ou organizações estruturadas e militantes, e mobilizado para o uso da força com a finalidade de contribuir de modo expressivo para alcançar os objetivos pelos quais se dispôs a combater, ou simplesmente impressionar as opiniões públicas pelo impacto estratégico global que poderá conseguir, no sentido de aderirem aos ideais que professa.

Com a pulverização de atores, desde o indivíduo ao Estado, visando fins políticos ou criminosos, de cujos atos resultam perceções sobre a realidade das relações de forças com repercussão global, a Era da informação apresenta-se como um verdadeiro paraíso da estratégia. Aparentemente quase não existem ações que sejam obrigadas a confinar-se à dimensão tática. Todas elas poderão produzir efeitos estratégicos, e muitas delas conseguem obtê-los.

Por outro lado, na idade da informação não existem confrontos que se limitem ao quadro tradicional do que ocorria antes dela, caracterizado por “forças amigas, forças inimigas, aliados e neutros”.

O confronto típico da era da informação caracteriza-se por desenvolvimentos que se vão processando num quadro intrincado e dificilmente discernível e num ce-

nário de luzes e sombras onde aquilo que percebemos raramente corresponde à realidade, que é apresentada de forma dissimulada, disfarçada, ofuscada e frequentemente distorcida no sentido que interessa a quem a promove, como já aconselhava Sun Tzu. Agora, os posicionamentos relativamente estáveis e prolongados próprios dos períodos anteriores ao nosso tempo surgem e modificam-se constante e sucessivamente, muitas vezes alternando de máscara, e são acompanhados pelo frequente aparecimento de novos figurantes que adotam idênticos procedimentos.

Ou seja, na atualidade tornou-se muito pouco provável que os confrontos sejam conduzidos apenas entre dois atores, embora possam começar por ser desencadeados somente por dois atores. É mesmo difícil que se mantenham com dois atores principais, cada um deles tirando partido a seu favor dos atos de uma multidão de atores secundários que o apoiem intencionalmente ou lhe sejam favoráveis objetivamente, embora procurando conseguir vantagens específicas e independentes, como se tentassem, e muitas vezes conseguissem, que o confronto não se reduzisse ao choque entre dois sistemas solares em que os atores principais representassem o papel de estrela de cada um e os restantes fossem os respetivos planetas satélites. Os espaços de operações, tanto os reais (geográficos) como os virtuais (mediático e ciberespacial) ficam povoados de inúmeros protagonistas, relativamente a muitos dos quais mal se distinguem as intenções e os objetivos que tornam extremamente difícil, por vezes impossível, clarificar as situações e desvendar os futuros possíveis, nem mesmo (com frequência) os futuros para eles desejáveis. Atores constituídos com base no apelo às identidades primitivas, como as religiosas e as étnicas, onde as pessoas se refugiam e acastelam, ou reunindo opções políticas específicas, todos lutando pela sua sobrevivência ou expansão, o que gera fraturas profundas nos países, nas regiões e nos próprios núcleos urbanos, criando espaços e grupos em combate, muitas vezes com alianças cruzadas com outros atores próximos ou longínquos interessados na sua vitória incluindo organizações criminosas que dela tirem proveito, dos quais recebem apoio e a quem ajudam na obtenção de objetivos que lhes interessam, muitos deles comuns.

Lutando sem respeito por quaisquer normativos internacionalmente aceites (não falando daqueles que serão moralmente condenáveis), instala-se uma situação de guerra selvagem sem quaisquer regras – uma situação de “fim de todas as guerras e de guerra sem fim”, na feliz e bem esclarecedora expressão com que Eduardo Lourenço, na última edição da sua importante obra *Os Militares e o Poder*, titula o texto acrescentado aos restantes já anteriormente publicados, em que interpreta a nossa época em termos de conflitualidade.

Criam-se situações de caos, em que é permitido tudo o que não seja sancionado, mesmo aos atores institucionalmente reconhecidos (principalmente Estados) mais poderosos que se assumem como os principais produtores e supremos guardiães

da lei e da ordem internacional, considerando-se acima dessa mesma lei e agindo como justiceiros implacáveis daquilo que ameaça os seus interesses, como é o caso da utilização de *drones* em atividades de contraterrorismo. O que faz lembrar a liberdade de ação com que o pastor Giges cometeu atrocidades impunemente para chegar e manter-se como rei da Lídia, a coberto da invisibilidade que conseguia com um anel achado por si, lenda a propósito da qual, na República de Platão, se discute a afirmação de que os homens só agem com justiça se souberem que são sancionados se o não fizerem, isto é, o homem é um ser naturalmente egoísta e, por isso, injusto. Assim como os Estados, recorda-se, que agem sempre em função dos respetivos interesses.

Assim, na Era da informação, estaríamos perante um diferente tipo de guerras – as guerras do caos –, cujas características se afastam de todas as guerras que conhecemos ao longo de todo o percurso histórico anterior a este novo período do modo como se faz a guerra, e fazem recordar as lutas entre bandos ou hordas primitivas que ocorriam nas épocas mais remotas da História.

Neste nosso tempo, os conflitos armados assumiram contornos nunca antes vislumbrados, extremamente complexos, muito exigentes em termos da multiplicidade dos atores envolvidos, das estratégias utilizadas, e das necessidades (e dificuldades) do exercício do seu comando e direção, tal como demonstram António Telo e Lemos Pires no seu recente e importante trabalho *Conflitos e Arte Militar na Idade da Informação*.

Para concluir, poderá afirmar-se que a Era da informação transformou o mundo num paraíso da estratégia, onde pululam os atores dos mais diversos tipos e naturezas e com poder mais diferenciado (desde as maiores potências militares até a indivíduos inspirados, fanáticos e dispostos a morrer pelas suas causas), cujos objetivos se configuram com as mais variadas formas e visam as mais diferentes finalidades e intenções, onde são utilizados os instrumentos e meios técnicos mais comuns mas também os mais inusitados, em ambientes de autêntico caos. Tudo mergulhado num oceano de informação que é utilizada por cada um dos atores para emitir e formar as percepções geradoras das realidades que lhe sejam mais convenientes, perante as quais todos agem e reagem, cada um defendendo os respetivos interesses, com muitos a afogar-se, e com quem dela souber tirar partido a ter bem mais probabilidades de se salvar.